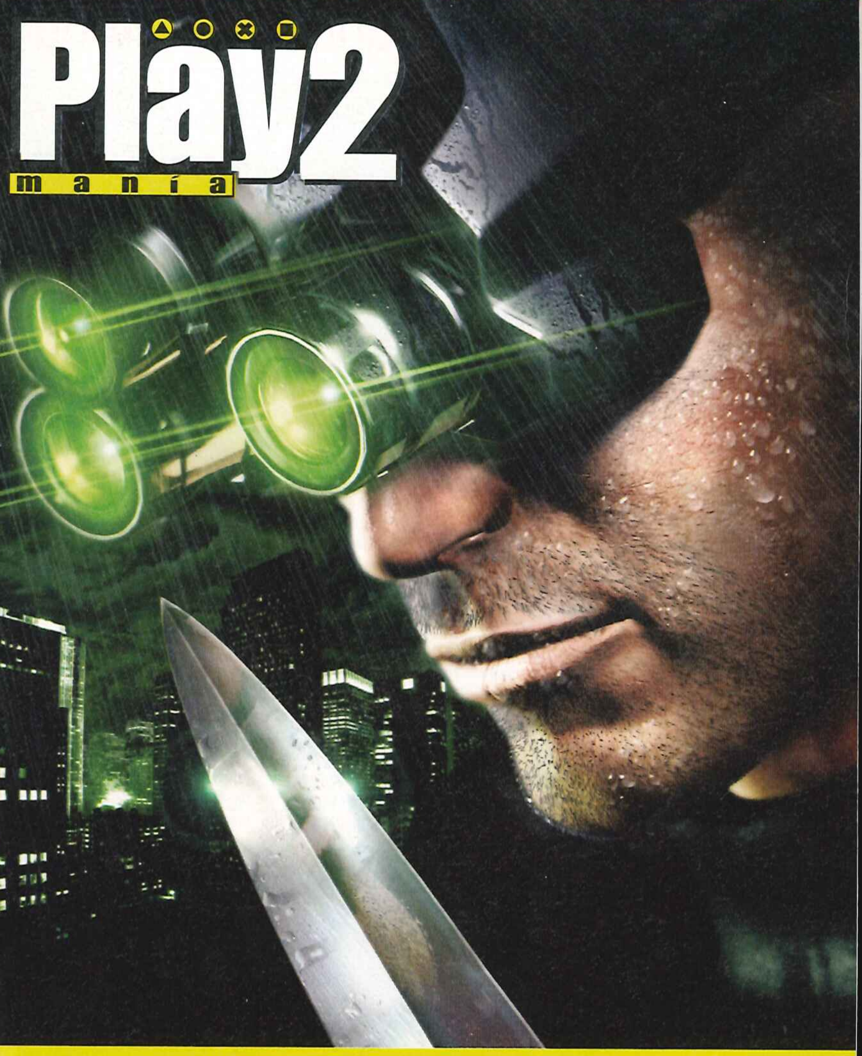
SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2 Nº42

Play2 manía



Splinter Cell
Chaos Theory

Objetivos • Consejos • Niveles • Bonus

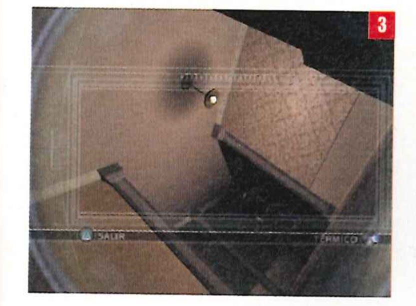
Cuando tu rutina diaria es salvar el mundo, no prestas mucha atención a quiénes son los malos. Tu sólo vas, te los cargas, y del papeleo que se encarguen otros. Así que ya sabes de qué va esto: saca un uniforme limpio del armario, prepara tus armas y gadgets y sigue nuestra guía.

00 ALGUNOS CONSEJOS

• **A veces encontrarás objetos en el suelo.** Haz que Fisher los recoja, porque pueden serle útiles. Por ejemplo, para lanzarlos y distraer a los guardias durante unos segundos (los suficientes para pasar por su lado sin que se den cuenta de tu presencia) (1).

• **Sólo las bombillas desnudas y los tubos de neón** pueden destruirse con un disparo o interferirse con el MPO. No malgastes balas con los otros tipos de luces, será algo inútil. Además, disparar a las bombillas provoca ruido, aunque si usas el MPO no tendrás ese problema.

• **Interroga a todos los personajes que encuentres** para saber más sobre la historia (2). Algunos objetivos secundarios o paralelos sólo pueden conseguirse de esta manera, recuérdalo. Después, noquéales pulsando L1 y deshazte de los cuerpos en algún lugar oscuro.





• **Cuando en un escenario se te indica** que las alarmas están activadas, significa que si el enemigo advierte tu presencia tres veces consecutivas la misión acabará. Sé muy cuidadoso y ten esto siempre en mente (3).

• **Cierra las puertas después de entrar:** los guardias podrían mosquearse si las ven abiertas.

• **Oculta los cuerpos de tus víctimas en lugares oscuros** para que no puedan verlos el resto de enemigos de la zona. Si los ven, es muy posible que den la voz de alarma al grito de: "¡Tenemos una baja!", cosa que no nos interesa, ¿verdad?

• **Muchas veces no tendrás que hackear las puertas,** porque algunos soldados bajo presión son capaces de cantar cualquier cosa, incluidos los códigos de acceso (4).

• **Tus enemigos no tendrán un blanco claro** si usas a un malo como escudo humano, así que siempre que puedas usa uno.

• **Usa la opción de escanear a distancia** los ordenadores y las cámaras de vigilancia para evitar riesgos innecesarios. Aunque así no es tan divertido, claro.

100% DE BUEN ESPÍA

Obtener una puntuación final del 100% te resultará un poco complicado, pero merece la pena intentarlo. Presta atención a las siguientes claves:

• **No mates a nadie,** mejor utiliza L1 para noquearles.

• **No uses la fuerza bruta.** Es muy divertido jugar en modo Asalto, pero no conseguirás pasar del todo desapercibido.

• **No actives ninguna alarma,** y que ningún enemigo te huela siquiera (5). De esta forma avanzar en el juego será coser y cantar.

• **Completa todos los objetivos:** primarios, secundarios, paralelos y de bonus, en cada nivel (6).

• **Oculta todos los cuerpos que elimines,** porque con que sólo descubran uno te fastidiarán la puntuación. Lo mejor es ocultarlos en sitios muy oscuros y poco transitados (7).







Nivel 01 EL FARO

OBJETIVOS

OBJETIVOS PRINCIPALES
- **Recupera o al menos destruye la información sobre los Kernels de Masse.**
- **Rescata a Morgenholt.**
- **Descubre de dónde han sacado los guerrilleros sus armas y sus equipos.**

OBJETIVOS SECUNDARIOS
- **Elimina a Hugo Lacerda.**



LAS MAZMORRAS:

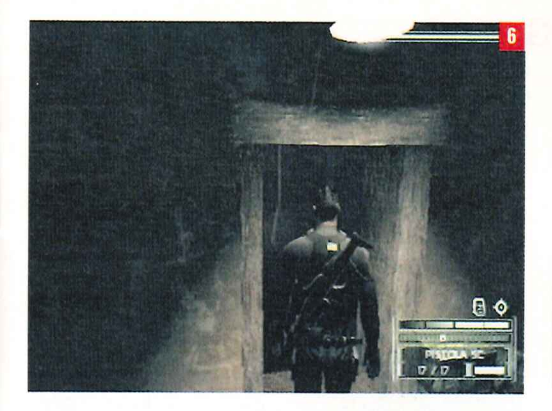
Rodea las rocas de la playa donde comienzas y avanza hasta el muro del fondo. Allí verás algunas rocas más, por las que podrás subir. **Busca la grieta** de la derecha y entra en ella **(1)**. Al final del pasadizo **agáchate** para continuar **(2)**. Estarás en una cueva muy pequeña, pero mira arriba y verás que puedes **subir por las rocas**. Arriba ten cuidado con los **guardias**: puedes eliminarlos o pasar de ellos. Después, cruza el puente y **continúa por la abertura** de la derecha **(3)**. Dos guardias más. Oirás los gritos de **Morgenholt**, que está siendo torturado en la última sala.

Cuando llegues a la sala de tortura, aprovecha uno de los gritos de Morgenholt para **romper la cerradura (4)**. Entra y deshazte de los dos guardias para rescatar al pobre hombre... Bueno, por lo menos descuélgale, porque estará muerto para cuando llegues **(5)**. Coge el **Botiquín** que hay junto a la puerta de entrada. Sigue por la que hay a un lado de la bañera para alcanzar al final la **fortaleza**.













LA FORTALEZA:

Hay un soldado mirando unos papeles **dentro de la tienda de campaña**. Puedes cortar el material y entrar por detrás para **interrogarle** y deshacerte de él. Después, continúa por la puerta que verás en el escenario (hay un soldado dentro, ten cuidado) **(6)**.

Cuando salgas al exterior, tendrás dos opciones: continuar por la entrada de enfrente con dos soldados protegiendo la salida **(7)** o dar un rodeo entrando por el **conducto de ventilación** que hay en el muro de la derecha **(8)**. Sea cual sea la forma que elijas, llegarás a las mismas escaleras para acceder al piso superior.

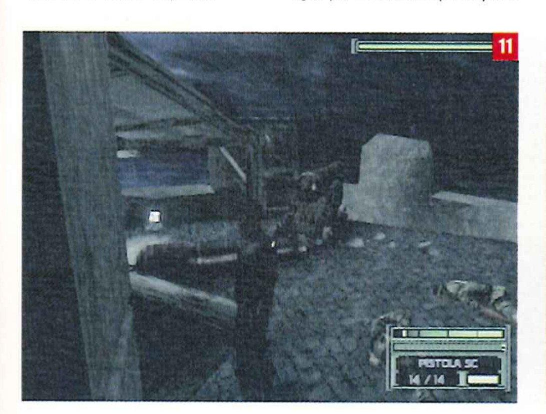


Utiliza el cable óptico para darle un poco de emoción a la cosa, pero te avisamos que hay dos soldados **(9)**. **Fuerza la cerradura** y entra. Continúa por la izquierda, atraviesa el largo túnel hasta las escaleras del final y, arriba, encontrarás el **servidor** donde está la información que debes borrar **(10)**. Cuando lo hayas hecho, prosigue por la **abertura** que hay a la izquierda de la sala y **fuerza la cerradura** de la puerta que verás al final.



FARO:

Hay dos soldados en la terraza del faro. Noquéalos y continúa por las **escaleras** que hay a un lado **(11)**. Después, avanza por el único camino posible hasta la **entrada del faro** eliminando a los soldados que hacen guardia a lo largo del camino.



OBJETIVOS PARALELOS

- **ESCANÉA CINCO CAJAS QUE CONTIENEN ARMAMENTO**
  Colócate junto a las cajas con armamento, son fáciles de distinguir, y utiliza el MPO con R3.



Nivel 02 CARGUERO

↘ OBJETIVOS

OBJETIVOS PRINCIPALES
- **Consigue el Albarán de entrega para el cargamento de armas de Lacerda.**
- **Consigue el registro de tránsito de cargamento de Lacerda.**
- **Busca en qué camarote está Lacerda.**
- **Elimina a Hugo Lacerda.**

OBJETIVOS SECUNDARIOS
- **Averigua el nombre del contacto panameño de Lacerda.**





EXTERIOR:

Hay **dos soldados** vigilando la cubierta: captura e **interroga a ambos**. Después, baja las escaleras y entra en el barco por la única abertura que encontrarás **(1)**.

Sigue el único pasillo posible hasta la escalera que conduce a la planta inferior. **Invéntate algo** para hacer que el guardia que hay vigilando la entrada se largue y entra en la sala de almacenaje (prueba a lanzar algo hacia el otro lado) **(2)**. Un **objetivo paralelo** se añadirá a tu lista (ver cuadro). Pasa a la sala contigua pegándote a la pared y sal por la escala **(3)**. Al final del siguiente pasillo hay una sala con un guardia: hazle salir y entra en la habitación. Hay un **conducto de ventilación** en la pared por el que deberás continuar. Al final, llegarás a una **sala de máquinas** con dos soldados. Elimínalos y encárgate tú de **activar las bombas** para achicar el agua, ya que ellos no son capaces **(4)**.

Abre la puerta que hay a un lado para salir al siguiente pasillo. Entra en el compartimiento que verás a la derecha y recoge el **Albarán** que hay pegado a una de las cajas de arriba **(5)**. Al salir habrá dos soldados en el pasillo, pero puedes evitarlos yendo por debajo. Verás los huecos para bajar a los lados del pasillo.

Sigue por el único camino posible. Ahora deberás ser especialmente cuidadoso, porque si te descubren y abren fuego contra ti **puede ocasionarse una explosión**. Habrá dos o tres soldados, por si quieres eliminarlos. Después, sube las escaleras y cruza la **pasarela metálica** hasta la siguiente escalera para subir al **segundo piso**, donde encontrarás la salida **(6)**.

CUBIERTA SUPERIOR:

Sube las escaleras y verás **dos puertas**: una cerrada a la derecha y una abierta a la izquierda. **Ve a la del fondo** a la izquierda. Hay dos soldados y un ordenador en cada sala. Hazlo como quieras, pero **entra donde están los soldados porque tienes que usar el ordenador** que hay allí dentro. Puedes entrar por el **conducto de ventilación** que hay en la entrada o romper el fluorescente e iniciar un pequeño asalto sorpresa, tú mismo, pero en ese ordenador está el **Registro del barco** que necesitas **(7)**. Por cierto, encontrarás un **Botiquín** en la sala que hay al lado que quizá te haga falta si te decides finalmente por el asalto. Una vez que lo hayas conseguido, explora éste y el siguiente piso. **Sube al Puente** cuando estés listo.









PUENTE:

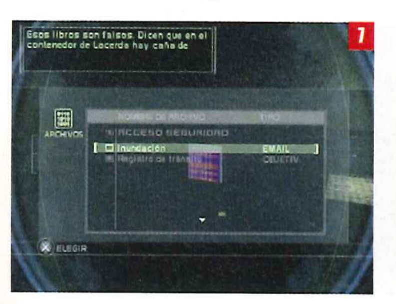
Estás en el Deck C. Explora si quieres por el pasillo de la izquierda, donde las cajas, aunque sólo encontrarás una **Botella**. Continúa después por el otro corredor, donde hay dos soldados. ¿Se te ocurre algo? Pues sí: **puedes usar la Botella** para hacerles venir hasta donde estás y... en fin, el resto es cosa tuya **(8)**.

Sigue el único camino y sube las escaleras del final hasta el puente de mando. Allí verás al **capitán**, al que puedes interrogar; y también hay otro soldado. Encárgate de los dos y continúa por la puerta del fondo. Sal a cubierta y sube al nivel más alto. Verás un **habitáculo con dos técnicos y ordenadores**. Usa el de uno de los técnicos para ver la asignación de los camarotes y descubrir dónde está Hugo **(9)**.



Regresa ahora abajo, a los camarotes donde encontraste la Botella, porque allí es donde encontrarás al señor Lacerda. Por supuesto, habrá algo de vigilancia: dos soldados en este caso.

Lo mejor que puedes hacer es **esperar a que Hugo vaya al minibar** de la primera sala. Cuando esté agachado buscando algo que beber, cógele por detrás para **interrogarle (10)**. →









Lo único que te queda por hacer a continuación es salir por el **punto de Extracción** colocado en la cubierta del Puente. Sal por la parte arriba y recorre todas las pasarelas metálicas hasta encontrarlo **(11)**.



↘ OBJETIVOS DE BONUS

• **INTERROGA A HUGO LACERDA.**
No te precipites cuando captures a este tipejo. Interrógale primero y después ya decidirás qué hacer con él.

↘ OBJETIVOS PARALELOS

• **COLOCA DISPOSITIVOS DE RASTREO EN LAS 6 CAJAS DE ARMAS ILEGALES.**
La primera caja se encuentra en la primera sala de cajas a la que llegas. Pasa a la sala contigua izquierda pegándote a la pared. Verás la caja cerca, en el suelo (A). La segunda está en la cubierta del Deck A, donde tienes que usar el ordenador para leer el Registro del cargamento. Sal por la puerta de la sala del ordenador y, al final del pasillo, saldrás a la cubierta donde está la segunda caja (B).
La tercera está en las cocinas del Deck B (C); la cuarta, a un lado de la entrada al Puente. La penúltima está en la cubierta del Deck D, junto a las escaleras. Sal por el puente de mando (D). Y la última, en la cubierta más baja: déjate caer por la barandilla desde la pasarela que te lleva al punto de Extracción.









Nivel 03 **BANCO**

↘ OBJETIVOS

OBJETIVOS PRINCIPALES
- **Entra en el banco.**
- **Autoriza el acceso a la cámara acorazada desde los terminales.**
- **Roba 50 millones de dólares en bonos con titularidad francesa.**
- **Averigua quién compró las armas del banco MCAS.**

OBJETIVOS SECUNDARIOS
- **Revisa cualquier registro de transacción sospechosa.**

ALA NORTE:

Avanza por la derecha cuando los guardias acaben de hablar. Tienes que entrar por la puerta



que hay en el muro, ya que si lo intentas por delante saltará la alarma **(1)**. Una vez dentro, sal por la otra puerta y **sigue el corredor exterior** hasta el final, donde verás una puerta cerrada y una **escala** en la pared (ten cuidado con la **cámara** que vigila el pasillo exterior). Una vez en la azotea, **fuerza la puerta del cuarto de fusibles** que hay al fondo para **apagar la corriente (2)**. Sal y déjate caer por una de las claraboyas abiertas que hay en esa misma azotea. Hay una **cuerda** por la que podrás deslizarte **(3)**. Llegarás al interior del banco, pero ten cuidado porque hay **láseres en el suelo** y darás la alarma si los tocas. Para evitarlo, **dispara al aire y sube deprisa a la cuerda**: el guardia que vendrá a ver qué ocurre no te verá. Cuando pase por debajo de ti, cae sobre él y noquéale **(4)**.







Ahora que el láser más bajo se habrá desactivado, acércate al **ordenador** para usarlo y desactivar así la rejilla láser. Después sal de la oficina. Si vas por la derecha podrás ver una puerta que da al **Ala Oeste**, a la que sólo podrás acceder mediante un **escáner reticular**; y otra puerta por la que ir al **Ala Este**. Ve antes si quieres por el pasillo de la derecha para **interrogar al tipo de la puerta principal** y usar su ordenador. Después entra en el **Ala Este (5)**.

ALA ESTE:

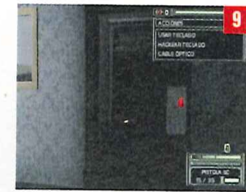
Hay una **cámara de vigilancia** en el pasillo, y a su derecha una puerta en la que podrás usar el





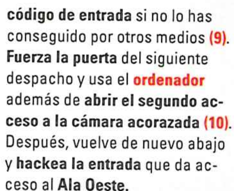












código que habrás conseguido en el ordenador de la entrada en el banco (6). Dentro hay dos soldados, aunque lo más fácil es **hacerles salir** para eliminarles de uno en uno. Cuando entres, **usa el ordenador** y vuelve a salir para subir por las escaleras del fondo. Arriba hay varios **láseres** cruzando el hall, pero también hay un guardia que los evita sin problemas. Lo que tienes que hacer es **pegarte al guardia** para superarlos, o también puedes agarrarle por detrás y cruzar así ésta y la siguiente sala (7). Llegarás a una estancia grande con una especie de **oficina transparente** en el centro. Utiliza el **código de seguridad** para abrirla y cárgate a los dos soldados de dentro para usar los ordenadores (8). No te olvides de **abrir el primer acceso a la cámara acorazada**: está junto a la puerta de entrada.

Ve hasta el despacho de la secretaria. Necesitarás **hackear el código de entrada** si no lo has conseguido por otros medios (9). **Fuerza la puerta** del siguiente despacho y usa el **ordenador** además de **abrir el segundo acceso a la cámara acorazada** (10). Después, vuelve de nuevo abajo y **hackea la entrada** que da acceso al **Ala Oeste.**



ALA OESTE:

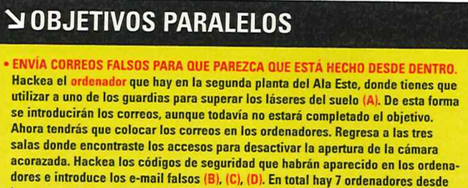
Avanza por el pasillo y verás una **puerta a la derecha** que simplemente deberás utilizar si quieres llegar rápidamente al pasillo ajardinado del principio. Continúa avanzando con cuidado de no ser descubierto por el soldado que vigila. Dobla la esquina y verás otra puerta a la derecha. **Introduce a continuación el código de seguridad** y entra. Allí encontrarás el **último acceso a la cámara acorazada** (11).

Continúa por el pasillo. De nuevo a la derecha verás una puerta con un sistema de apertura para hackear o utilizar el código si lo tienes, pero hay dos guardias dentro (12). Un poco más allá verás otro pasillo, que te llevará a la sala de las cajas fuertes. Recoge la **Ganzúa Telemétrica** y las **Cargas** (13).

Antes de bajar a la cámara acorazada por las escaleras que hay al lado, vuelve al pasillo principal y recórrelo hasta el final por la izquierda. Abre la puerta del final y entra por el **conducto de ventilación** que verás delante de ti (estarás en un lateral exterior del edificio). Te llevará de nuevo al **despacho del director**. Ahora podrás **revisar la vitrina** que hay junto al **ordenador** para completar el **segundo objetivo** (14).

Vuelve a la cámara acorazada. Coloca la Ganzúa Telemétrica en las dos cerraduras que verás a ambos lados de la cámara. Forzar esta cerradura te llevará más tiempo, porque **debes esperar a que se sincronicen** ambas para continuar. Te explicarán cómo hacerlo por radio. Cuando la hayas forzado (15), **coloca las cargas** en la puerta y aléjate para detonarlas (16). Ya sólo te quedarán los objetivos paralelos por cumplir. Sal por donde entraste para finalizar el nivel.

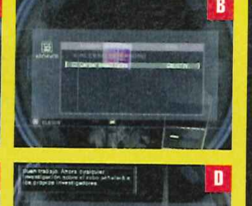
↘ OBJETIVOS PARALELOS



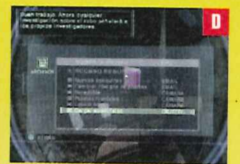


• **ENVÍA CORREOS FALSOS PARA QUE PAREZCA QUE ESTÁ HECHO DESDE DENTRO.** **Hackea el ordenador que hay en la segunda planta del Ala Este, donde tienes que utilizar a uno de los guardias para superar los láseres del suelo (A). De esta forma se introducirán los correos, aunque todavía no estará completado el objetivo. Ahora tendrás que colocar los correos en los ordenadores. Regresa a las tres salas donde encontraste los accesos para desactivar la apertura de la cámara acorazada. Hackea los códigos de seguridad que habrán aparecido en los ordenadores e introduce los e-mail falsos (B), (C), (D). En total hay 7 ordenadores desde los que puedes mandar los correos falsos. Recuerda recorrer todo el banco una vez abras la caja acorazada para encontrarlos.**



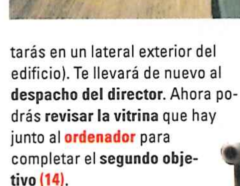


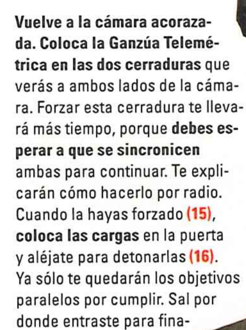




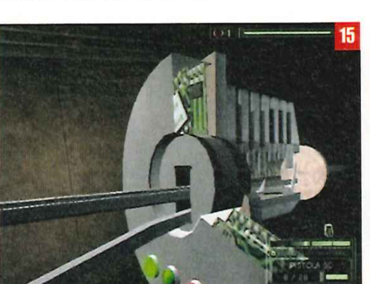


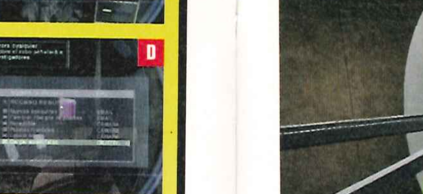












Nivel 04 ÁTICO

OBJETIVOS

OBJETIVOS PRINCIPALES

- **Ve al ático de Zherkezhi, en el edificio contiguo.**
- **Accede al servidor de Zherkezhi para saber quién es Dvorak.**
- **Averigua para quién trabajan los mercenarios.**
- **Localiza a Dvorak.**
- **Consigue una copia del volcado de datos de un ciclo de ejecución de Dvorak.**

OBJETIVOS SECUNDARIOS

- **Descubre quién está a cargo de la seguridad de Zherkezhi.**





ENTRADA:

En esta misión también **hay sistema de alarmas**, ya sabes: tres significan el fin del nivel. Pero además, debes tener cuidado de **no matar a ningún guardia**. Distráeles, pasa de largo o haz lo que quieras, pero no se te ocurra noquearles o la misión fracasará.

Fisher comienza en un callejón hay un par de guardias patrullando, pero no te será muy difícil evitarlos. Encontrarás varias **Botellas** en el suelo con las que distraerles, y también bastantes escondites **(1)**. Al final del callejón hay un **garaje**: entra por la única puerta **(2)**. Estarás en la planta baja del edificio. No hay nada importante aquí, salvo el **ascensor** que debes esperar a que reparen para subir por él. Aprovecha que el técnico se dé la vuelta para recoger unos **Papeles** del suelo y entra **(3)**. Puedes esperar a que arreglen el dichoso ascensor, pero acabarás antes **subiendo por el hueco superior** para trepar por las escaleras. Cuando se ponga en marcha, ya montarás. Al fin y al cabo eres un agente secreto, ¿no? No seas tan comodón.

Al salir en el último piso ten cuidado con el vigilante. Hay un **Botiquín** en la pared por si te hace falta. Continúa por las escaleras del fondo. Ya en la **azotea**, evita a todos los guardias y ve hasta la esquina derecha que hay al final del helipuerto, donde está el **letrero de neón rojo (4)**. Sube por la **escala** que verás a un lado y, cuando nadie te vea, **engánchate del cable que hay en el la letra "N"** al final del letrero **(5)**.













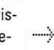



PLANTA DE ZHERKEZHI:

Lo primero es **interrogar al mercenario** que vigila la azotea para tratar de descubrir para quién trabajan los **(6)**. Después, verás **dos entradas por las que seguir.** Una puerta en la pared y una entrada al final de la cornisa por un conducto de ventilación que te llevará a un objetivo paralelo **(ver OBJETIVOS PARALELOS)**.

Sigue por la puerta: verás a un mercenario al fondo intentando reparar el ascensor, y otro en el cuarto de la derecha. Elimina a ambos y usa el **ordenador** (tendrás que **hackearlo** para encontrar los **Planos del edificio**). Entra en el **ascensor** y súbete al hueco superior para alcanzar el piso de arriba **(7)**. Avanza con cuidado por el corredor. Hay una cocina con un **balcón vigilado** por dos soldados a la izquierda. También hay un **Botiquín**, si lo necesitas. Ve mejor por la derecha y abre la puerta doble del final. Sube al dormitorio y **distrae al guardia con la Botella** que hay junto a la columna. En el dormitorio, alcanza la habitación del fondo y **usa el ordenador para descubrir a Dvorak (8)**. Después, continúa por la otra hasta el **invernadero** para interceptar otra cámara. Allí hay dos soldados que pueden ayudarte con el **objetivo secundario**...

Cuando estés listo, baja hasta la cornisa del principio. Entra por el conducto de ventilación que viste al inicio del nivel. Cuando lle-



OBJETIVOS PARALELOS

• HACKEA LAS CÁMARAS DEL ÁTICO.
Hay seis cámaras vigilando el ático. Recuerda que sólo las podrás ver utilizando las Gafas de Visión Nocturna. La primera cámara que debes interceptar se encuentra atravesando el conducto de ventilación que hay al final de la cornisa a la que llegas después de cruzar por el cable (A). La segunda cámara está a la derecha del hueco del ascensor, cuando subes al ático (B). La tercera y la cuarta cámara están en el primer piso del ático: una en el salón de la derecha y otra en el balcón de la cocina (C). La quinta la encontrarás en el dormitorio de arriba (D). La sexta y última está en el invernadero.



OBJETIVOS DE BONUS

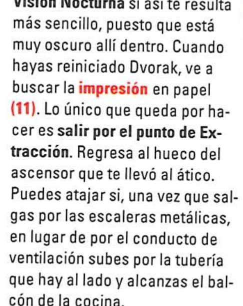
• DESCUBRE PLANOS DE OBRA.
En la sala contigua al ascensor que te subirá al ático hay un ordenador que debes hackear. Hazlo para conseguir los Planos de obra del edificio.





gues al final, evita al guardia y la cámara. Entra por la puerta al final de las escaleras y sigue el pasillo hasta ver al fondo a un tipo misterioso. Se trata del **guardián de Dvorak (9)**. Charla con él.

Un nuevo objetivo se añadirá a la lista. Debes reiniciar Dvorak sin que se recaliente para **conseguir unas Tarjetas Perforadas**. Lo que tienes que hacer es lo siguiente: ve al servidor y enciéndelo. Es esa especie de fotocopiadora que hay al fondo. Verás que hay **varias columnas** con conmutadores en el centro. Cuando enciendas el servidor, uno de los **conmutadores** se iluminará: ve hasta allí y apágalo. Por su parte, el guardián hará lo mismo con el siguiente conmutador que se encienda. Busca el próximo y apágalo también. Debes procurar **no volver a encender ninguno de los conmutadores que ya han sido apagados**, porque si no se recalentará el sistema y tendrás que volver a empezar **(10)**. **Utiliza las Gafas de Visión Nocturna** si así te resulta más sencillo, puesto que está muy oscuro allí dentro. Cuando hayas reiniciado Dvorak, ve a buscar la **impresión** en papel **(11)**. Lo único que queda por hacer es **salir por el punto de Extracción**. Regresa al hueco del ascensor que te llevó al ático. Puedes atajar si, una vez que salgas por las escaleras metálicas, en lugar de por el conducto de ventilación subes por la tubería que hay al lado y alcanzas el balcón de la cocina.



Nivel 05 DISPLACE

OBJETIVOS

OBJETIVOS PRINCIPALES
- **No mates a nadie.**
- **Consigue el algoritmo de acceso al servidor.**
- **Accede al servidor central en la sala del servidor.**
- **Descubre quién está a cargo de la seguridad de Zherkezhi.**
- **Busca información que relacione a Displace con Zherkezhi.**

OBJETIVOS SECUNDARIOS
- **Descubre quién es en realidad Milan Nedich.**



SEGUNDA PLANTA:

Avanza hasta la zona con el **ventilador** grande en el centro. Deshazte de los dos soldados (no debes matarlos pero sí puedes noquearlos). Después, ve hasta la **zona vallada** y **apaga el ventilador** grande con uno de los **interruptores** que verás **(1)**. Sube al ventilador, **fuerza la trampilla** y déjate caer **(2)**. Verás una entrada al conducto: síguela y **utiliza el cable óptico** en la siguiente trampilla antes de forzarla. Cuando los dos ejecutivos se hayan ido, baja al **despacho** y sal al pasillo. Entonces, ve a la sala que verás si vas por la izquierda del corredor, la que tiene un cartel que dice **"OPERATION'S ROOM"**. Sólo hay un guardia, y si le inte-











rrogas te dará una **clave de acceso**. Después, **hackea los dos ordenadores** que hay en esta sala **(3)**.

Vuelve al pasillo y ve hasta la puerta con ventana policromada del final. **Utiliza el código o hackea la puerta**, pero ten cuidado porque los **ejecutivos** a los que sigues todavía están allí y pueden verte **(4)**. Hay dos formas de **conseguir el Algoritmo**: una es acercarse lo suficiente al ejecutivo del **maletín** para hackearlo; otra, inspeccionar la **sala de entrenamientos** en busca de backups **(5)**. Si decides hacerlo de la segunda manera, tendrás que eliminar al guardia que vigila el hall de entrada al final del pasillo **(6)**. En este corredor hay unas escaleras que bajan a la primera planta, recuérdalas. Ya en el **gimnasio**, ve por la puerta de la derecha. Habrá dos soldados y un **Botiquín**. Cuando la zona esté asegurada, ve al **ordenador** del fondo y **hackéalo** para conseguir el Algoritmo **(7)**.

Después vuelve al hall de entrada y hackea el escáner de retina que hay junto a la puerta de la izquierda para entrar en la zona que requiere autorización **(8)**. Cuando se abran las puertas no te precipites: **necesitarás las Gafas Térmicas** para ver los **láseres** que hay en el pasillo **(9)**. Supéralos y entra por la puerta del final hasta la **galería de tiro**. Habrá

OBJETIVOS PARALELOS

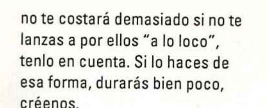
- **INSTALA UN PROGRAMA DE RASTREO EN LOS SERVIDORES DE DISPLACE.**
Entra en la sala de operaciones "OPERATION'S ROOM". Hackea el ordenador que hay más cerca de la entrada para cargar el programa. El segundo rastreador debes colocarlo en el ordenador que hay en el gimnasio (A). El tercero, en la primera planta, en la sala que hay junto a los baños siguiendo el pasillo de la derecha de los ascensores (B).



OBJETIVOS DE BONUS

- **DESCUBRE LOS INFORMES TÉCNICOS DE LA INVESTIGACIÓN.**
Limítate a hackear todos los ordenadores que veas en las tres plantas. Ya sabes que, cuando accedes a una información importante, junto al título pone "Objetivo".









dos soldados dentro, pero son fáciles de distraer. Entra en la **sala de tiro**, donde está la **torreta**, y **hackéala** para que al pasar por delante no te dispare **(10)**. Al final podrás **subir por el hueco de ventilación** para acceder a la **sala del servidor central** en la primera planta. Sí, también puedes llegar a ella por las escaleras que viste en el pasillo de antes, pero no adelantemos acontecimientos, ¿vale?

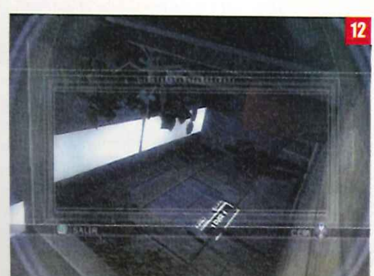
PRIMERA PLANTA:

Sigue el conducto de ventilación **y agárrate a la cuerda del final** para bajar a la sala del servidor. **Tienes que utilizar el Algoritmo en la CPU de la pared (11)**. Cuando vuelva la luz, sube a la cuerda rápidamente y **espera a que el soldado venga** para dejarte caer sobre él. Después, sal al pasillo sin que te vea el otro guardia que da vueltas por ahí. Busca a continuación la puerta en el otro extremo de la sala y sal hasta alcanzar el **hall principal (12)**. Monta en el **ascensor** para alcanzar la **tercera planta**.

TERCERA PLANTA:

Escucha la conversación antes de salir del ascensor, ¿has anotado el **código**? Pues sal y limpia la zona de mercenarios como mejor sabes, aunque la verdad es que no te costará demasiado si no te lanzas a por ellos "a lo loco", tenlo en cuenta. Si lo haces de esa forma, durarás bien poco, créenos.







Cuando estés listo, ve a la puerta que hay a la derecha de los ascensores y utiliza el código allí: **2346**. Una vez arriba, **busca el despacho del tal Nedich** al final del pasillo **(13)**. Cuando entres, **utiliza los dos ordenadores** y podrás irte al punto de Extracción por las **escaleras de emergencia** que viste antes al inspeccionar la zona para no toparte con nadie más **(14)**.



■ Nivel 06 HOKKAIDO

↘ OBJETIVOS

OBJETIVOS PRINCIPALES
- **Descubre la identidad real de Milan Nedich.**
- **Elimina a Milan Nedich.**
- **Secuestra a Abraham Zherkezhi.**
- **Elimina a Douglas Shetland.**

OBJETIVOS SECUNDARIOS
- **Recoge los micrófonos ocultos.**



ÁREA COMÚN:

Comienzas en el exterior. Hay un mercenario encima de la roca que hay más arriba, así que aprovecha que no mira para pasar por debajo y alcanzar la entrada **(1)**. **Atraviesa ese edificio y el siguiente jardín**, donde hay dos coches y dos soldados. **Tienes que escanear las matrículas de los vehículos todoterreno** con el EEV, que no se te olvide. Después, entra en el edificio de al lado. En lugar de ir por el pasillo de la izquierda, entra por la **trampilla** que hay a la derecha para sorprender al guardia que vigila en el corredor contiguo **(2)**. **Atraviesa las habitaciones interrogando a los soldados** que encuentres **(3)**. Puedes **apagar las velas** para distraerles, mover las cortinas o atacarles desde las piscinas que verás. Al final encontrarás el **acceso al Templo y el Jardín.**

TEMPLO Y JARDÍN:

Oirás a dos soldados conversando: espera a que acaben y uno de ellos se vaya por la puerta pa-













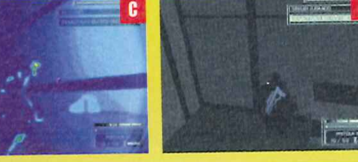
ra atacar al que se queda **(4)**. Sigue por la puerta del fondo y cruza la sala de los biombos **(5)**. Llegarás a la **cocina**, donde hay un **Botiquín** y algo de **munición 5.56** **(6)**. Sigue por la puerta que hay allí y cruza el jardín para entrar en la siguiente caseta. Allí, ve por el **pasillo derecho** siguiendo las voces que se oyen. Verás que puedes entrar por **un hueco** y cruzar una sala donde hablan dos soldados con Nedich. Cuando terminen, **Nedich irá al cuarto de baño** de la sala contigua. Será tu oportunidad para atraparle **agarrándole por detrás e interrogarle** **(7)**. Inspecciona el resto de habitaciones para encontrar un par de **Teléfonos** y accede a la zona de los **cuartos privados** por la puerta del fondo.

↘ OBJETIVOS PARALELOS

• RECOGE LOS MICRÓFONOS OCULTOS.
Hay 6 micrófonos escondidos en los teléfonos de Hokkaido, y con las Gafas Térmicas o el CEM podrás detectarlos. El primero está siguiendo el pasillo por la izquierda después de pasar por el conducto del segundo edificio que atraviesas (A). El segundo se encuentra en la primera habitación a la que entras en la zona del Templo y el Jardín, tras los biombos (B). El tercer teléfono está en la habitación de Nedich (C). El cuarto, en el dormitorio que hay al lado del de Nedich (D). Los últimos dos teléfonos están en las salas que hay después de la que tiene el jardín acristalado en la zona de los cuartos privados.







CUARTOS PRIVADOS:

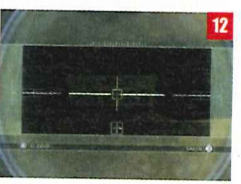
Llegarás a una habitación pequeña con un **jardín acristalado** en el centro. Para distraer al guardia que hay junto a la puerta por la que debes continuar, primero **gira la válvula del aspersor** que hay dentro del jardín y después abre los ventanales para que se inunde el piso. El guardia vendrá a ver qué ocurre y podrás noquearle sin problemas **(8)**. Continúa. En la siguiente sala hay un tipo viendo la televisión. Un poco más allá te llamarán por radio. Para **entrar en la casa de Té** donde está Zherkezhi, puedes hacerlo siguiendo las **escaleras de madera** o por el jardín de abajo que está vigilado por un soldado **(9)**.











Arriba, **busca el conducto en la pared** que hay en el cuarto pequeño del fondo **(10)**.

Cuando salgas del conducto de la pared, oirás una conversación en la caseta inferior. Rápidamente, **intenta seguir a Douglas**, que habrá asesinado a Zherkezhi de distinta forma dependiendo de si has escuchado o no la conversación entera. **Síguele hasta el área común**, aunque después escapará sin que puedas hacer nada **(11)**.

Ahora, en el jardín donde estaban los vehículos todoterreno habrá tres soldados: **si has escaneado las matrículas** la primera vez que estuviste aquí, podrás salir hacia el **punto de Extracción** en la zona del principio. Si no lo has hecho aún, ¿a qué estás esperando? Pulsa R3 y **completa por último los objetivos primarios** **(12)**.

■ Nivel 07 BATERÍA

↘ OBJETIVOS

OBJETIVOS PRINCIPALES
- **Confirma si los coreanos lanzaron intencionadamente el misil.**
- **Entra en la BIOS de la Lanzadera para rastrear los fragmentos de los Algoritmos de Dvorak.**
- **Detén el lanzamiento del misil.**
- **·Consigue los códigos de cancelación del misil.**

BASE PRINCIPAL:

Comienza bajando por la cuerda que verás para bajar por el **conducto de ventilación**, pero ten cuidado porque hay dos soldados abajo y pueden verte **(1)**. Si puedes **interrógalos**, porque te darán el **código** de la próxima puerta de seguridad. Cuando estés listo, sube las escalerillas del fondo y entra en el edificio. **Utiliza una granada de humo** para evitar la cámara y hackea o introduce el código en la puerta para continuar. Aunque hay otra forma de entrar sin necesidad de hacer todo esto: **busca la trampilla** en el suelo que hay delante del camión grande en el exterior y **recorre el pasadizo** hasta encontrar una escalerilla que te llevará directamente al interior del edificio **(2)**. Estarás justo en la sala contigua a la puerta de seguridad. En cualquier caso, **alcanza la sala con los tres ordenadores** en el centro y dos puertas a cada lado **(3)**. Si vas por la derecha lle-









garás a un **objetivo paralelo**; continúa después por la izquierda hasta el almacén. En esta zona hay una cámara de vigilancia, un obrero, una puerta cuya cerradura puedes forzar para alcanzar más archivos en otro ordenador, y unas escaleras. Cuando estés listo, baja por la escalera hasta el centro de mando.

CENTRO DE MANDO:

Avanza por el pasillo y escucha la conversación de los dos soldados chinos. En la sala de al lado hay también una cámara de vigilancia en la pared de la izquierda, así que ten mucho cuidado. Lo mejor es que dispares a la bombilla que hay sobre las cajas para **poder moverte libremente con las Gafas de Visión Nocturna** (4). Busca el **circuito** auxiliar que hay a la derecha y manipúlalo (5). Después, **sube las escalerillas hasta el misil** que hay encima de los camiones del fondo. A la izquierda verás otro **circuito** que también deberás manipular para mover el misil. Ahora, sube a los camiones y **cuélgate del tubo** que hay en el techo para alcanzar la abertura por donde se ha ido el misil (6). Una vez arriba, **déjate caer por el agujero** del suelo. Deshazte de los dos soldados y **observa las tres puertas** del pasillo. Si vas por la derecha alcanzarás el acceso a la **Lanzadera Este**; si vas por la puerta de la izquierda llegarás al acceso a la **Lanzadera Oeste**. La puerta central es un **ascensor**, por donde debes continuar por ahora.

















Antes de subir, rompe la bombilla del ascensor para que el guardia que hay arriba no te vea llegar. También **hay una cámara**: usa el truco que quieras con ella, pero procura que no te vea hackear la puerta del fondo (7). Alcanza la **puerta de cristal** y **escucha la conversación entera** para completar el primer objetivo. Después, entra e **interroga a los dos personajes** que verás (8). Cuando hayas **utilizado todos los ordenadores**, vuelve abajo y entra por la puerta de la izquierda que llevaba hasta la Lanzadera Oeste.

LANZADERA OESTE:

Ve a la derecha con **cuidado de la cámara** que hay en la pared. Verás un mecánico al fondo junto a un **circuito** auxiliar (9). Después, alcanza la puerta que hay al otro lado del hangar y continúa hasta el siguiente. Allí verás una puerta que te llevará al exterior, donde se encuentra uno de los **lanzamisiles**. Acaba con el soldado y baja las escaleras de la derecha cuando la cámara no enfoque hacia ti. En la sala inferior hay dos soldados: cuando los elimines, **manipula el circuito auxiliar** que hay a un lado y **registra todos los ordenadores** (10). Sal por la puerta del fondo, que te hará llegar al otro lado del lanzamisiles. Colócate delante y **utiliza el ordenador para completar el segundo objetivo** (11). Regresa hasta el pasillo de antes y entra ahora por la puerta que conduce a la Lanzadera Este.

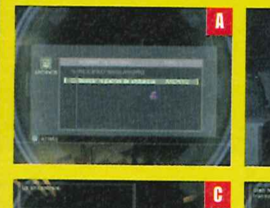
LANZADERA ESTE:

Avanza por los dos hangares hasta llegar al que tiene un misil en la parte inferior. Rodéalo y **manipula el circuito auxiliar** que hay en la pared de delante (12).

↘ OBJETIVOS PARALELOS

• RECUPERA LOS 4 REGISTROS DE ENTREGA Y RECUPERACIÓN.

Para encontrar el primer Registro tendrás que pasar por la puerta de la derecha que hay en la sala de los tres ordenadores. Verás a un soldado junto a un ordenador en la sala contigua (A). Para encontrar el segundo Registro tendrás que subir en el ascensor del centro de mando. Entra por la puerta de cristal y allí verás un ordenador encendido (B). Ve a la Lanzadera Oeste entonces: uno de los ordenadores de la sala a la que llegas saliendo por el exterior contiene el tercer Registro (C). Hay un último Registro tras la puerta en la que tienes que forzar la cerradura en el almacén de la base principal (D).









↘ OBJETIVOS DE BONUS

• EVALÚA LA CAPACIDAD DE LAS DIVISIONES NORCOREANAS.

Escucha la conversación detrás de la puerta de cristal en el centro de mando.







Cuando las compuertas se abran, tendrás **tres minutos** para detener el lanzamiento del misil. Baja las escaleras y **entra en el cuarto de los ordenadores** que hay abajo. Encontrarás dos soldados abajo, pero no te darán muchos problemas. **El ordenador de la derecha tiene los códigos** para bloquear el lanzamiento **(13)**. Aún no habrás terminado y el tiempo seguirá corriendo en tu contra. Regresa todo lo rápido que puedas hasta el **centro de mando**.

Allí, **usa el primer ordenador que verás para desarmar la cabeza nuclear (14)**. Y ahora que has salvado al mundo de la Tercera Guerra Mundial, **dirígete a cualquier punto de Extracción** para finalizar el nivel **(15)**.

Nivel 08 SEÚL

OBJETIVOS

OBJETIVOS PRINCIPALES

- Localiza y recupera los discos de datos del CND.
- Interroga a un agente de las fuerzas especiales para averiguar donde está Jong.
- Ve al lugar donde se ha estrellado el EA-6B.
- Indica el lugar del accidente del EA-B6 para un bombardeo aéreo.

OBJETIVOS SECUNDARIOS

- Hackea un centro de mando móvil.



APARTAMENTO:

Sal de la habitación y **gira a la derecha** en el pasillo **(1)**. No hay pared al final, pero podrás **utilizar una cuerda** para bajar haciendo rápel. Cuidado con el tipo de abajo. **Corta el circuito auxiliar** y continua por el callejón una vez que se haya añadido el segundo objetivo. **En el callejón hay una mina** colocada en la pared, acércate con cuidado y sácala de allí **(2)**. Avanza un poco para ver a dos **soldados** hablando. Tienes que **capturar a uno de ellos e interrogarlo (3)**. Cuando lo hayas hecho, ve por la izquierda y sube a la tubería del final.



Entra en el edificio. Dentro, utiliza el **tubo** de arriba para pasar al otro lado y allí verás **dos posibles caminos**: una puerta que da al balcón por la derecha y una puerta de material cortante por la izquierda que sólo te llevará hasta un enemigo más y una ventana al patio inferior. **Ve mejor por el balcón** y baja al patio, donde está el **camión** con la unidad móvil. Hay dos soldados vigilándolo, pero a estas alturas no te será difícil entrar y **completar el objetivo secundario (4)**.





Cuando estés listo, continúa entrando en el edificio por la puerta que verás. Dentro verás varios muebles ardiendo que te bloquean el paso, pero si **te cuelgas de la tubería** podrás cruzar al otro lado e incluso acabar con el soldado que vigila esa zona. Llegarás así a una **pasarela metálica** en un primer piso con un par de salas chamuscadas y un ascensor al fondo. **Ve al piso inferior y busca los Discos de la CND** en la sala que hay junto a las escaleras **(5)**. Cuando los tengas, vuelve arriba y monta en el **ascensor** para **trasmitir los datos** desde la azotea **(6)**.

TEJADOS (SEGUNDA PARTE):

¿Oyes el helicóptero? ¿Y ves el foco? Pues si él te ve a ti estás muerto, así que **protégete tras las sombras y equípate con las Gafas de Visión Nocturna** si lo necesitas. Tienes que cruzar el escenario rápidamente y bajar por las **escaleras** que hay al fondo, evitar al soldado y **colgarte de la soga** que verás a la dere-

OBJETIVOS PARALELOS



- **BLOQUEA LA DIFUSIÓN DE PROPAGANDA NORCOREANA.**
  El primer Circuito Auxiliar está en el callejón al que llegas después de hacer rápel (A). El segundo en el siguiente callejón, junto a la tubería por donde tienes que subir (B). El tercer Circuito está en la zona del camión con el centro móvil.
- **CONSIGUE INFORMACIÓN SOBRE LOS TELEDIRIGIDOS NORCOREANOS.**
  En la segunda sala cuando entras en la sección de Las Calles de la Ciudad, verás un ordenador que tiene la información que buscas (C).
- **DESACTIVA LOS RADARES DEL RRP.**
  Hay seis Radares en la segunda parte del nivel. El primero está en la primera zona, cuando se inicia la partida. Verás un ordenador portátil cerca de la soga por la que debes alcanzar el piso de al lado. El segundo está en la parte alta del tejado, al que llegas por la tubería (D). El tercero está en el siguiente, aunque te recomendamos que lo escanées a distancia para evitarte problemas con el helicóptero (E). El cuarto Radar se encuentra en la segunda habitación, cuando entras en la sección de Las Calles de la Ciudad (F). Cuando salgas al callejón con el tanque, sube a la tubería que hay detrás del blindado. Arriba verás otro Radar, y el último lo encontrarás en la zona del avión.







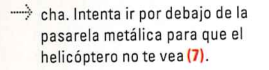


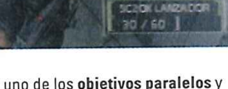


5


6


7





cha. Intenta ir por debajo de la pasarela metálica para que el helicóptero no te vea **(7)**.

Ya en el edificio de al lado, alcanza el tejado de más abajo (utiliza la tubería). Hay tres soldados y **una puerta que deberás forzar** al fondo por la que entrar al edificio. Aunque si subes por la **escalerilla** que hay al lado, donde está el ordenador, también podrás entrar por una **trampilla**. Sea como sea, entra en el edificio y abre la única puerta por la que puedes continuar para llegar al siguiente tejado, que está protegido por un **helicóptero (8)**.

Cuando alcances la puerta del siguiente edificio, cuélgate de la **tubería** que hay en la cocina para continuar en la siguiente sección. Usa el **ordenador** de la siguiente sala para completar uno de los **objetivos paralelos** y continúa por la única puerta.

CALLES DE LA CIUDAD:

Déjate caer al piso inferior, donde está el misil **(9)**. Atraviesa las habitaciones. En la segunda encontrarás otro **ordenador**. Llegarás a un callejón con dos soldados, deshazte de ellos y **continúa por la verja de la derecha (10)**.

Más adelante verás a varios malos disparando, elimínalos o pasa de largo. Alcanza la **tubería** que hay detrás del tanque y continúa tu avance hacia el **Ala Norte**.

MERCADO NORTE:

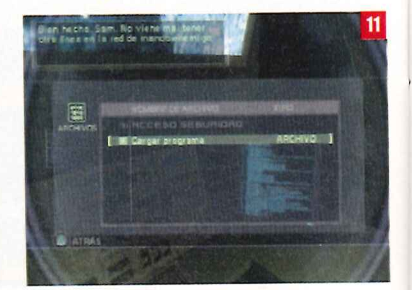
Baja hasta el suelo utilizando los **cables** para no hacerte mucho daño. Después, gira rápidamente en el callejón y **entra en el camión abierto para cargar un programa (11)**. Cuando el helicóptero pase sobrevolando la zona continúa por detrás, pero ten mucho **cuidado con las distintas minas** que hay colocadas por todo el escenario.


8




9


10



11

Al final llegarás a la calle donde están los **restos del avión**. El punto de Extracción está subiendo por la **escalerilla** de la izquierda, pero antes **debes recuperar los Datos del avión**. Ve por la derecha primero cuando el tanque no mire hasta el morro del avión. Una vez que hayas recibido nuevas **instrucciones**, sube al edificio donde te hemos dicho antes que estaba el punto de Extracción y **escanéa desde ahí los restos del avión** para fijar el objetivo **(12)**. Por último, ya sólo te quedará esperar a que la bomba explote para finalizar otro nivel más.



12

Nivel 09 CASA DE BAÑOS

OBJETIVOS

OBJETIVOS PRINCIPALES
- **Entra en la casa de baños.**
- **Descubre quién es el contacto de Shetland.**
- **Espía la reunión de Shetland antes de que las Fad japonesas le cojan.**
- **Elimina a Shetland.**

OBJETIVOS SECUNDARIOS
- **Averigua quién ha dado órdenes al equipo de asalto de las Fad.**



1

EXTERIOR CASA DE BAÑOS:

Escucha la conversación y después alcanza la **trampilla** que hay al final del callejón **(1)**. Cruza el túnel y entra en la casa de baños hasta el **sótano**. Elimina a los dos guardaespaldas pero sin cargártelos, ya sabes. Continúa por las escaleras hasta el **primer piso**. En la sala a la que llegarás hay dos tipos vigilando y **dos posibles caminos** hasta el piso superior; también hay una salida a la casa de baños, pero ignórala





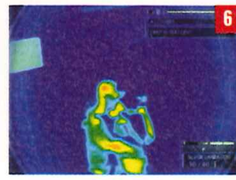
2



3







por el momento. Podrás alcanzar el piso superior por las **escaleras** que hay en la habitación contigua de la izquierda, o por el **conducto de ventilación** que hay en la sala de los trastos también a la izquierda. Tú decides, claro. Una vez que estés arriba, verás un **ordenador** con el que podrás **desactivar todas las cámaras y leer un e-e-mail (2)**.

De nuevo verás dos caminos posibles: las puertas dobles dan a un patio, y las escaleras de la derecha al piso que debes alcanzar. Sea como sea, sube y **entra por la puerta que necesita el código** de seguridad. Si **interrogas a uno de los guardias** te dará el **código (3)**. Una vez dentro de la sala de seguridad, utiliza el **ordenador** para averiguar quién es el contacto de Shetland y busca también en la **vitrina** de al lado. Cuando estés listo, entra por el **conducto** que hay encima de la vitrina. En la sala contigua hay dos **ordenadores** y dos **soldados** a los que deberías **interrogar** para completar el **objetivo secundario (4)**. Después, vuelve por donde has venido hasta la **entrada a los baños públicos**.

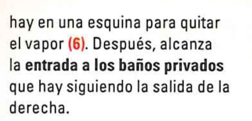
BAÑOS PÚBLICOS:

Avanza un poco y verás **dos pasillos**. El de la izquierda tiene al fondo un **material que tendrás que cortar** para entrar. Este pasillo te llevará a una **piscina vacía** vigilada por dos soldados y un **circuito auxiliar de teléfonos**. Cuando lo hayas cortado, ve por el pasillo de la derecha y atraviesa el cuarto de baño hasta llegar a la **sala de masaje**. Allí encontrarás un **Botiquín**, un malo y una **Vela** con la que jugar **(5)**. Si ya estás listo, continúa por la derecha. Llegarás a una sala llena de vapor en la que no se ve nada, pero puedes **usar las Gafas Térmicas** para deshacerte de los guardias o buscar la **válvula** que hay en una esquina para quitar el vapor **(6)**. Después, alcanza la **entrada a los baños privados** que hay siguiendo la salida de la derecha.

BAÑOS PRIVADOS:

Esta parte de los baños **está muy protegida**, tendrás que tener mucho cuidado con los guardias, sobre todo con los que están equipados con visores como el tuyo. Alcanza la **sala con la piscina y el jardín (7)**. Una vez allí, ve hasta el fondo, donde los árboles, y busca el **conducto de ventilación** desde el que podrás **escuchar la conversación de Shetland (8)**. Cuando acaben, sal de conducto rápidamente y **persigue a Shetland**. Verás algunas barricadas en el pasillo y una puerta que se acaba de abrir abajo. Al entrar verás un **Botiquín** y un **pasillo que está protegido con minas**, ten cuidado. Sigue por allí hasta las **duchas**, que serán algo difíciles de atravesar porque hay tres soldados dentro. Nuestro consejo es que **en primer lugar dispares a los dos fluorescentes** que iluminan las duchas. Aunque ellos también tengan Gafas Térmicas, tendrás una ligera ventaja. Después, **ve con mucho cuidado por la pared de la derecha y protégete detrás del muro**. Desde allí podrás ver a los tres soldados y acabar con ellos.

No obstante, también está la forma violenta de hacer las cosas... **(9)**. Cuando consigas atravesar las duchas, llegarás a un **callejón**: cuidado con la mina que hay en la pared. Al final llegarás a



↘OBJETIVOS PARALELOS

- **PINCHA LAS LÍNEAS TELEFÓNICAS DE LA CASA DE BAÑOS.**
  La primera Línea está en el callejón donde comienzas, junto a las escaleras que bajan al sótano (A). Encontrarás otra en la sala de la piscina vacía, cortando el material que hay al final del pasillo que da a los baños. La última línea está nada más pasar los baños privados, detrás de la recepción (B).
















una **zona vallada**, rompe la cerradura y prepárate para **desarmar bombas.**

Son tres Bombas y tienes minuto y medio para encontrarlas y desactivarlas. **La primera está detrás de las tuberías** que hay junto a la escalera **(10)**. Después, cuando el guardia haya subido por la escaleras, sube detrás de él y recorre la **pasarela metálica** hasta que veas una **caja de electricidad** en la pared de la derecha. **Déjate caer por el hueco para desactivar la segunda Bomba (11)**. Vuelve arriba por la tubería y **recorre la pasarela metálica hasta ver la tercera Bomba** a la izquierda. Salta hasta donde está para desactivarla **(12)**.

Cuando esté todo en orden, sal por la puerta del fondo y recorre el túnel hasta dar con Shetland. Una vez que hayan acabado de hablar, simplemente **dispara (13)**.

Nivel 10 KOKUBO SOSHO

OBJETIVOS

OBJETIVOS PRINCIPALES
- **No mates a nadie.**
- **Contacta con los funcionarios americanos retenidos.**
- **Averigua quién ha dado las órdenes al equipo de asalto de las Fad.**
- **Graba la reunión de la oficina de guerra.**
- **Accede al portátil de General de la Fad.**
- **Captura vivo a Otomo.**



CALLEJÓN:
Después de **escuchar las instrucciones**, avanza un poco. Puedes **entrar en el edificio por el conducto de ventilación** que hay a la derecha o por la puerta cerrada que hay a final del callejón **(1)**. Si vas por el conducto llegarás a un **cuarto trastero** con una puerta a la derecha que es el **cuarto eléctrico.** En esta sala hay una **escalera de mano** que te llevará hasta **otro conducto** de ventilación, que da a los **baños** de arriba **(2)**. Continúa por el único pasillo hasta la **recepción,** donde verás a un soldado sentado junto a un **ordenador** y con una **cámara** encima. Cuando hayas inspeccionado la CPU (puedes hacerlo desde lejos), entra por el **conducto de ventilación** en la pared opuesta al escritorio para alcanzar las **Oficinas.**

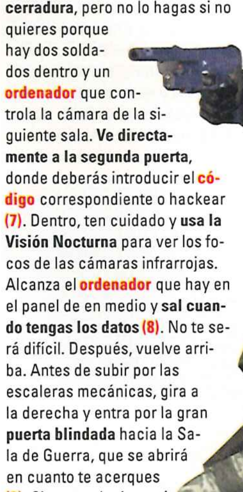
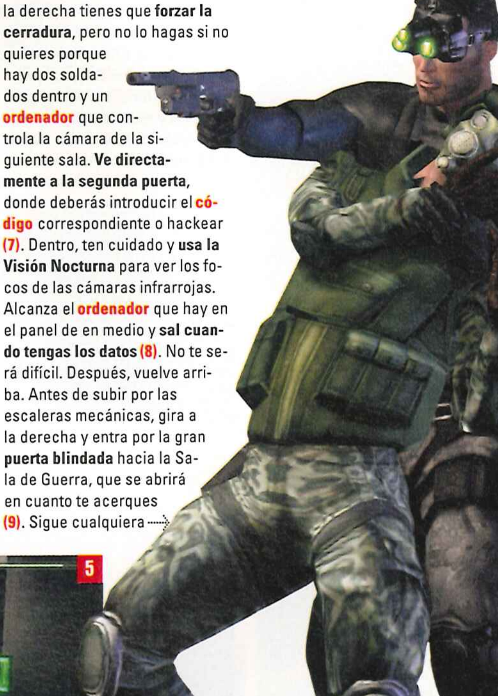
OFICINAS:
Llegarás a una sala grande con **varios monitores que escanear.** También hay un par de guardias que te serán fáciles de eliminar. Verás una entrada a la Recepción, pero ignórala por ahora; y unas **escaleras metálicas.** Sube hasta el final para **contactar con los americanos (3)**. La habitación está vigilada por un soldado y una cámara. Acércate por detrás de los prisioneros, **ocultándote tras las sombras,** y habla con el americano de la izquierda **(4)**. **Sal por el conducto** de ventilación de la pared de la derecha (desde la entrada), o regresa por las escaleras. Abajo probablemente haya un soldado. Las puertas de cristal se abrirán para que entres en la **Base de la Fad (5)**.





BASE DE LA FAD:
Todos los soldados en esta zona **van equipados con armas NL,** lo que significa que no te matarán, sino que te capturarán para ser interrogado. Si esto pasa tendrás que escapar manualmente.
(Ver SI TE CAPTURAN...)

Baja las escaleras mecánicas sin que te vea el guardia. Hay otro abajo, así que ten cuidado. Abajo del todo verás una **puerta de cristal,** pero tendrás que **hackear un escáner de retina** para abrirla **(6)**. Hazlo y continúa por allí. En el siguiente pasillo verás **dos puertas.** Para entrar en la de la derecha tienes que **forzar la cerradura,** pero no lo hagas si no quieres porque hay dos soldados dentro y un **ordenador** que controla la cámara de la siguiente sala. **Ve directamente a la segunda puerta,** donde deberás introducir el **código** correspondiente o hackear **(7)**. Dentro, ten cuidado y **usa la Visión Nocturna** para ver los focos de las cámaras infrarrojas. Alcanza el **ordenador** que hay en el panel de en medio y **sal cuando tengas los datos (8)**. No te será difícil. Después, vuelve arriba. Antes de subir por las escaleras mecánicas, gira a la derecha y entra por la gran **puerta blindada** hacia la Sala de Guerra, que se abrirá en cuanto te acerques **(9)**. Sigue cualquiera

de los dos pasillos y al final verás una **plataforma metálica** en la parte superior a la que puedes llegar de un salto. Busca el **conducto de ventilación** para espiar la oficina y recórrelo hasta el final. Después de la charla, **usa el MPO para grabar la conversación de General (10)**. Antes de salir, utilízalo también para **cambiar los códigos del portátil** que maneja uno de los malos de abajo **(11)**. Regresa arriba y entra por el **ascensor** que esté abierto.

NIVELES INFERIORES:

Cuando el ascensor se pare, **déjate caer por el hueco** hasta el agua de abajo ayudándote de las barras **(12)**. Una vez abajo, comenzará otra cuenta atrás: esta vez **tienes tres minutos para llegar a los servidores y parar el lanzamiento del misil.** Sigue el único camino hasta la Oficina. Allí, ve **por detrás del panel naranja** para evitar la cámara que hay en el centro de la sala. Alcanza los **servidores** del fondo, **hackéalos primero y después coloca las cargas (13)**. Colócate a una distancia prudencial para detonarlas y **sal lo más rápido** que puedas de allí (aunque antes tendrás que acabar con un par de malos). La única salida posible se habrá abierto a un lado de la Oficina de Guerra. Sigue el pasillo hasta que **te encuentres con Otomo** al otro lado del cristal. Cuando acabéis de hablar, vuelve atrás y encuentra la **puerta de cristal** que ahora estará abierta. Baja por la **trampilla** que hay a un lado en el suelo y **recorre los túneles** hasta la salida que da a la sala donde está Otomo. Acércate y **sálvale la vida (14)**. Una vez que Sam lo tenga en el hombro, ve a la **cristalera** que hay detrás de su escritorio y **coloca una carga** para escapar de allí y acabar el juego **(15)**.

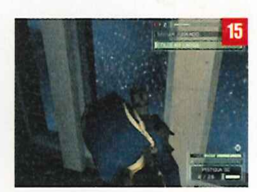














OBJETIVOS DE BONUS

- **ACCEDE A SERVIDORES DE FAD.** Antes de colocar la carga en los servidores, hackea el ordenador para averiguar más cosas de tus enemigos.



SI TE CAPTURAN...

Si te capturan en esta misión comenzarán a interrogarte para ver cuánta información te sacan, pero con un poco de habilidad puedes zafarte de ellos. Nuestro consejo es que aguantes como un jabato mientras haya dos soldados y el que esté más cerca te esté dando una paliza. Después, cuando el violento se vaya y el otro comience a preparar la inyección, comienza con la fuga: pulsa ▲ para seleccionar la opción de "utilizar botones". Y como si estuvieras forzando una cerradura, utiliza el stick izquierdo para liberarte de las esposas **(A)**. Una vez que te hayas librado de las esposas, acércate despacio al soldado que está de espaldas y noquéale **(B)**. Después, sal y busca tu equipamiento para continuar. Eso sí: se contará como una alarma activada.









Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con Play2Manía Nº 77